GAME BOY ADVANCE™

AGB-BMVP-NEU6

SUPER MARIO BALL™

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precautions booklet included with this product before using your Game Boy Advance™ Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

IMPORTANTE: lee con atención el manual de precauciones e información al consumidor que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente.

IMPORTANTE: Prima di utilizzare il Game Boy Advance™, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di Avvertenze e Precauzioni per i Consumatori acciuso. Il libretto contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the SUPER MARIO BALL™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu SUPER MARIO BALL™ pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Lee el manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Por favor, guárdalo como referencia.

Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Conservarlo come riferimento.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

© 2004 NINTENDO.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2004 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 24
Français 44
Nederlands 64
Español 84
Italiano 104

Table of Contents

Mushroom Times 4
Game Controls 6
Getting Started 8
Adventure Mode 10
Time Attack Mode 15
Stages 16
Items and Enemies 20

DAILY TOADSTOOL ST. AND SECOND AVE.

Mushroom Times

Princess in Peril!?

During the unveiling ceremony for the new "Sky Cannon" at the Fun Fair, Princess Peach was accidentally blasted off to Bowser's Castle! The Sky Cannon, an amazing new transportation device that launches people to new destinations, got off to a rocky start because of this shocking turn of events.

Princess Peach before the ceremony.

According to eyewitnesses, the mishap occurred when a pair of shady Goombas altered the cannon's direction. Within moments, they had locked up the castle, with Princess Peach trapped inside!

Goombas aiming the cannon at Bowser's Castle.

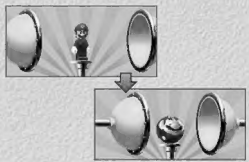
Mario to the rescue!

Without a moment's hesitation, Mario leapt into the cannon to rescue Princess Peach. If Mario collects four Star Keys, he'll be able to get into Bowser's Castle. To do that, he'll need to confront many challenges and defeat the bosses who hold those keys! Will he be able to rescue Princess Peach?

Mario, ready for action!

How does it Work?

Before you can ride the Sky Cannon, a special "Pinballer" squeezes you into ball, so that you can fit into the cannon's barrel. The Pinballer also makes you surprisingly rubbery, so that you bounce harmlessly when you land!



Game Controls

L L Button or ✚ Control Pad ◀✚▶

Left flipper

R R Button or A Button Ⓐ

Right flipper

START

Pause game (See page 10)

Ⓑ B Button

- Use item
- Cancel (Return to previous screen)

Ⓐ A Button

- Confirm
- Launch ball
- Start game

Press START, SELECT, and the A and B Buttons simultaneously to reset the game.

On the Target Screen

◀✚▶ / **L** / **R**	Select
Ⓐ	Confirm

In Shops

◀✚▶ / **L** / **R**	Select
Ⓐ	Confirm
Ⓑ	Leave Shop

If you want to delete your saved data, press and hold SELECT, and the A Button, B Button, L Button, and R Button simultaneously when you turn your Game Boy Advance ON. If you're certain you want to erase your saved data, select YES. Be careful – once you erase your data, it's gone forever!

Getting Started

Insert your SUPER MARIO BALL™ Game Pak into your Game Boy Advance™ and turn the power ON. Press START when the **Title Screen** appears.

★★★★ Adventure Mode (See page 10) ★★★★

If this is your first time playing, or if you have no saved data:

Press START on **Title Screen** to start **Adventure Mode**.

If you have saved data:

When you press the A Button, the screen below appears. Use the ✚ Control Pad to select, and press the A Button to confirm.

LOAD GAME
Continue a game from your last saving point.

NEW GAME
Start a new adventure.

Once you've defeated a boss, you can play **Time Attack Mode**. (See pages 9 and 15.)

★★★★ Time Attack Mode (See page 15) ★★★★

Select TIME ATTACK and press the A Button on the **Title Screen**. You must defeat at least one boss in **Adventure Mode** in order to play **Time Attack Mode**.

NOTE: You cannot save during **Time Attack Mode**. However, if you get A NEW HIGH SCORE, the game will automatically save your data when you're done. (See page 14.)

Saving and Loading

Pause Menu

Press START during **Adventure Mode** to view the **Pause Menu**. Select SAVE & QUIT to save your game.

CONTINUE
Keep playing your game.

SAVE & QUIT
Save your game and return to the **Title Screen**.

NOTE: You can only save one game at a time. When you continue a game by selecting LOAD GAME, your saved data is erased. Be careful – if you turn the power OFF without saving, your game will start over from the beginning. If you want to quit, save the game before you turn the power OFF.

Even once the game is over, you can still save your game. (See page 11.)

Adventure Mode

Collect Stars, Coins, and Star Keys in different stages, and rescue Princess Peach from Bowser's Castle!

★★★★ The Game Screen ★★★★

- Number of Stars
- Flippers
- Number of Red and Yellow Coins
- Time remaining to collect Red Coins
- Mario

Press START to view the **Pause Screen**, which shows you more information.

- Your Score
- Number of Star Keys
- Number of Red, Yellow and Blue Coins
- Number of lives Mario has left
- Pause Menu (See page 9)
- Your Current Item

★★★★ The Basics of Adventure ★★★★

Control Mario with the Flippers!
Use the left and right flippers to hit Mario. Change where and how hard you hit Mario to control where he rolls.

Aim Mario at enemies to damage them or aim him at objects that appear on the pinball board (like treasure chests) to activate them.

What if you lose all Mario's lives?

If Mario falls down the drain between the flippers at the first area of a stage, you lose one life. The **Ball Bonus Screen**, shown on the right, appears, and you earn bonus points based on the number of Coins and Stars you collected.

When you lose all your lives, the game is over. The screen to the right will appear.

CONTINUE	Continue playing. However, your score resets to zero.
SAVE & QUIT	Save your progress and return to the **Title Screen**.
QUIT	Return to the **Title Screen** without saving.

★★★ Adventure through Pinball Land! ★★★

1 Pick a Stage

Start at the Fun Fair
If you begin a NEW GAME, Mario starts at the Fun Fair.
(See page 17.)

Hit the Sky Cannon
Hit the Sky Cannon to activate it. If you hit it again, Mario falls into the cannon and can blast off to another stage. Press the L and R Buttons simultaneously to stop Mario from entering the cannon.

Select a stage
Choose the stage you want on the **Target Screen**. Use the L and R Buttons or the ✚ Control Pad to select a stage, and press the A Button to confirm.

You can enter the Fiery Stage only if you meet certain conditions.
(See pages 14 and 19.)

Special Stage

2 Defeat Enemies to get Stars

Defeat the enemies!
First, defeat all the enemies (see page 22) on the stage. If you hit multiple enemies at a time, you get a combo, which earns you more points and a Blue Coin (see page 21).

Get a Star
If you defeat all the enemies or if you meet certain conditions, a Star (see page 21) appears. Once you have enough Stars, hit any door that has a number equal to or less than the number of Stars you have to open that door.

Star

An open door

What about entering the stage again later?

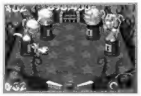
If you complete certain tasks, like defeating all the enemies in an area where you've already obtained a Star, a ? Block might appear. When you hit that ? Block, you'll see a bunch of items start flashing by on-screen. Press the A Button to stop the items – whatever item you stop on will have a different effect on your game.

3 Defeat the Boss to get a Star Key

Find the boss and beat him!
Each stage has a boss. Find him and beat him, and a Star Key will appear. Defeat all the bosses and enter Bowser's Castle!

Head out to the Fiery Stage!
Once you grab the Star Key, use the Sky Cannon to enter the Fiery Stage.

Use the Star Keys at the boss statues!
Hit the statues with Mario on the Fiery Stage. When each key has been placed, a Red Switch appears at each area where the bosses used to be. Go back to those areas and hit the switches to start the Red Coin Challenge. If you collect all the Red Coins within the time limit, you'll get a Star.



What if you get a high score?

If you get one of the top five high scores, the game will save your score automatically. Press Left or Right on the ✚ Control Pad to enter a name (up to three letters), and press the A Button to confirm.

Time Attack Mode

Select which stage you want to play on the **Target Screen**, and defeat the stage boss as fast as possible. You can choose any stage that you've beaten in **Adventure Mode**.

The Game Screen

Once you miss, it's GAME OVER!

How you play is the same as in **Adventure Mode**, but you only have one Mario. Once you lose a life, the game ends. If you get the fastest clear time to beat the boss, the game saves your time automatically, and you can enter a name (up to three letters).

Stages

Each stage is broken down into a number of different areas. These are just a few of the areas and the tricks you'll find on them – there are many more!

★★★★ Paths between Areas ★★★★

You can move from one area to another by using doors or moving Mario onto special spots. The number of Stars required to open a door is written on the door.

In this case, if you have one Star, you can hit Mario at the door to open it.

Tricks and Treats!

If you use Mini Mushroom (see page 21), Mario shrinks, allowing you to enter small holes in the stage. You can find lots of tricks inside those holes! Also, if you get lucky, the Bonus Tower appears. If you hit the tower with a Yoshi Egg (see page 21), you can earn many points. However, if the Yoshi Egg disappears from the area, so does the tower.

The Fun Fair

This stage has both a haunted house and a roller coaster. It looks fun, but...

Haunted House

The entrance is closed at first, but it will open if you do the right things.

Sky Cannon

Use the cannon to go to different stages.

High Striker

If you hit it hard enough, you'll ring the bell, and a Yellow or Blue Coin will pop out.

Shop

Buy different items here.

Shopping Secrets

Some shops are always open in certain places, and other shops only open when you remind Toad. Hit Toad with Mario to get him to open his shop.

You'll need Coins if you want to buy items at the shop. If you already have one item and you buy a new one, you lose the item you were carrying. Some items can take you to special mini-game areas when you buy them.

Coins required for purchase

Frosty Frontier Stage

This winter wonderland is covered in snow and ice.

Mr. Blizzard

He'll throw snowballs at you. If you hit him with Mario, he'll become dizzy for a little while.

? Block

Hit this block with Mario to make an item appear.

Egg Mark

What happens if you use the Yoshi Egg here?

Grassy Greens Stage

This verdant stage is full of lush greenery and vicious insects.

Beehive

Bumblers come out of the beehives. Use a Mini Mushroom to enter them.

Blue Switch

Hitting these switches stop the windmill blades, making it easier for Mario to enter the windmill's door.

Shifting Sands Stage

What mystery lies deep within this sun-scorched desert?

Cactus

If you hit a cactus, you get points, but the ball bounces back extra-hard.

Sphinx

The sphinxes hold some secret to the pyramid...

Fiery Stage

This stage fills everyone with a nameless dread.

Boss Statue

Insert the Star Keys into these boss statues. You'll need all the Star Keys to open the gate to Bowser's Castle!

Items and Enemies

In the next section, we'll introduce you to some of the items and enemies you'll encounter.

How to use Items

Some items take effect right when you get them, like the 1-UP Mushroom. Others can be used anytime by pressing the B Button.

The item you have appears in the lower-right corner of the screen. Press the B Button to use it.

Press the B Button

Item List

The more Coins you collect, the more points you get. If you get a Blue or Red Coin, the number of Yellow Coins still goes up.

Yellow Coin / Blue Coin
Earn Blue Coins by defeating enemies. You need to have some to buy items at the shops.

Red Coin
Red Coins appear when you press Red Switches. Collect them all to get a Star.

Star
Stars appear when you defeat all the enemies in an area. You need Stars to open doors.

Star Key
Win Star Keys by defeating the stage bosses. Collect all the Star Keys to get into Bowser's Castle.

Pipe
The Pipe temporarily blocks the drain, so that Mario won't fall into it as easily.

Mini Mushroom
Mario can enter smaller holes that he normally can't go into.

Mega Mushroom
This makes Mario bigger for a little while, so that he can't fall into the drain as easily.

1-UP Mushroom
This mushroom gives Mario one extra life!

Yoshi Egg
A Yoshi Egg appears on the stage! The Pipe also appears for a short time.

Invincibility Star
Mario becomes invincible for a short time. Instead of bouncing off enemies, he'll bowl right through them!

Lightning
This Lightning Bolt damages all the enemies in an area.

Enemy List

Goomba
Goombas just wander around aimlessly. Hit them with Mario.

Bumbler
These come out of beehives. If you hit them from the front, they'll sting you!

Boo
Hit the Boos from behind, while they're visible.

Koopa
Hit Koopas once to flip them over. Hit them again to knock them out!

Shy Guy
Theses Shy Guys crawl around on the ground. You'll need good aim to hit them.

Pokey
It will take a few hits to get rid of these cactus critters.

Penguin
They appear in a group (sometimes called a "waddle" of penguins!) and move around in a circle. Go for a combo!

Klepto
They fly around in the sky, so you'll need to use terrain features to jump up and hit them.

[0603/UKV/AGB]

The PEGI age rating system:

Age rating categories:

Note: There are some local variations!

Content descriptors:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

Inhalt

Die Pilzkönigreich Allgemeine 24
Die Steuerung 26
Und los! 28
Adventure (Abenteuer-Modus) 30
Time Attack (Kampf gegen die Uhr) .. 35
Level 36
Items und Gegner 40

TAGESZEITUNG — ECKE TOADSTOOL-STRASSE UND ZWEITE

Die Pilzkönigreich Allgemeine

Prinzessin in Gefahr?

Während der Einweihungsfeierlichkeiten der neuen „Himmelskanone" auf der Freizeitmesse, wurde Prinzessin Peach versehentlich in Bowsers Festung geschossen. Die Himmelskanone, ein hochmodernes Gerät, mit dem Menschen zu anderen Orten geschossen werden können, hat aufgrund dieser Ereignisse ein eher durchwachsenes Debüt gefeiert.

Prinzessin Peach vor der Eröffnungsfeier

Augenzeugen zufolge ereignete sich der Unfall, als verdächtige Gumbas die Ausrichtung der Kanone manipulierten. Binnen weniger Sekunden wurde die Festung verriegelt und Prinzessin Peach darin eingesperrt.

Gumbas richten die Kanone auf Bowsers Festung aus!

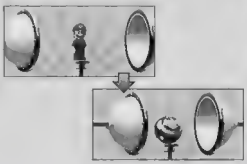
Mario, der Retter?

Ohne zu zögern, sprang Mario in die Kanone, um Prinzessin Peach zu retten. Falls es Mario gelingt, vier Sternenschlüssel zu sammeln, kann er Bowsers Festung betreten. Um dies zu verwirklichen, muss er die Endgegner, welche die Schlüssel hüten, besiegen. Ist Mario in der Lage, Prinzessin Peach zu retten?

Mario, bereit der Gefahr ins Auge zu blicken!

Wie funktioniert das?

Vor der Benutzung der Himmelskanone, presst ein spezieller Flipperformer den Reisenden zu einem Ball, damit er ins Kanonenrohr passt. Diese Spezialbehandlung macht den Reisenden zusätzlich so elastisch und stoßfest wie einen Gummiball, so dass er sich bei der Landung nicht verletzt.



Die Steuerung

L L-Taste oder Steuerkreuz ◄✥►

Linker Flipper

R R-Taste oder A-Knopf **A**

Rechter Flipper

START

Spiel pausieren (Siehe Seite 30)

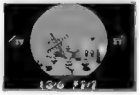
B B-Knopf

- Item einsetzen
- Widerrufen (Zurück zum vorher gen Bildschirm)

A A-Knopf

- Bestätigen
- Flipperkugel abschießen
- Spiel beginnen

Drücke gleichzeitig START, SELECT, den A- und den B-Knopf, um einen Reset durchzuführen.



Im Zielbildschirm

◄✥► / **L** / **R**	Auswählen
A	Bestätigen

Beim Marketender

◄✥► / **L** / **R**	Auswählen
A	Bestätigen
B	Marketender verlassen

Möchtest du deine gespeicherten Daten löschen, halte gleichzeitig SELECT, den A- und den B-Knopf sowie die L- und R-Taste gedrückt, wenn du dein Game Boy Advance-System einschaltest. Wenn du die Daten wirklich löschen möchtest, wähle YES (Ja) aus. Gelöschte Daten können nicht wiederhergestellt werden. Sei also beim Löschen vorsichtig!

Und los!

Stecke das SUPER MARIO BALL™-Spielmodul ordnungsgemäß in dein Game Boy Advance™-System und schalte es ein. Drücke im **Titelbildschirm** START.

★★★ ADVENTURE (Abenteuer-Modus) ★★★

Spielst du zum ersten Mal oder existiert kein Spielstand, musst du im **Titelbildschirm** START drücken und ADVENTURE (Abenteuer-Modus) auswählen.

Wenn ein Spielstand existiert:

Drücke den A-Knopf, um den nachstehenden Bildschirm aufzurufen. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um eine Auswahl zu treffen und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs.

LOAD GAME (Spielstand laden)

Setzte ein zuvor gespeichertes Spiel fort.

NEW GAME (Neues Spiel)

Beginne ein neues Spiel

Sobald du einen Endgegner besiegt hast, kannst du TIME ATTACK (Kampf gegen die Uhr) anwählen. (Siehe Seiten 29 und 35)

★★★ TIME ATTACK (Kampf gegen die Uhr) ★★★

Wähle TIME ATTACK (Kampf gegen die Uhr) aus und drücke im **Titelbildschirm** den A-Knopf, um gegen die Uhr anzutreten.

HINWEIS: Du kannst im Kampf gegen die Uhr nicht speichern! Falls du jedoch einen NEW HIGH SCORE (Neue Bestleistung) aufstellst, speichert das Spiel automatisch. (Siehe Seite 34)

Speichern und Laden

Pausenmenü

Drücke im **Abenteuer-Modus** START, um ins **Pausenmenü** zu gelangen. Wähle SAVE & QUIT (Speichern und verlassen) aus, um dein Spiel zu sichern.

CONTINUE (Fortsetzen)

Setze das Spiel fort.

SAVE & QUIT (Speichern und verlassen)

Speichere das Spiel und kehre in den **Titelbildschirm** zurück.

HINWEIS: Du kannst immer nur einen Spielstand anlegen. Setzt du ein Spiel fort, indem du LOAD GAME (Spiel laden) auswählst, wird dein aktueller Spielstand gelöscht. Sei vorsichtig! Schaltest du dein Game Boy Advance-System aus, ohne zu speichern, beginnst du das Spiel beim nächsten Mal von vorne. Möchtest du mit dem Spielen aufhören, sichere dein Spiel ehe du das Gerät ausschaltest.

Selbst wenn das Spiel bereits vorüber ist, kannst du dein Spiel sichern. (Siehe Seite 31)

Adventure (Abenteuer-Modus)

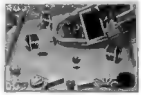
Sammle in den verschiedenen Leveln Sterne, Münzen und Sternenschlüssel, um Prinzessin Peach aus Bowsers Festung zu retten!

Der Spielbildschirm

Drücke START, um das **Pausenmenü** aufzurufen und nähere Informationen zu erhalten.

Die Grundlagen für dein Abenteuer!

Lenke Mario mit den Flippern!



Triff Mario mit dem linken bzw. rechten Flipper. Beeinflusse Marios Bahn, indem du die Kraft, mit der du die Flipper bedienst und die Stelle, an der du Mario triffst, variierst.

Ziele auf Gegner, um ihnen Schaden zuzufügen oder triff Items, wie Schatztruhen, die auf dem Flipperfeld auftauchen, um sie zu aktivieren.

Was passiert, wenn Mario keine Versuche mehr hat?

Falls Mario im ersten Bildschirm eines Levels zwischen den beiden Flippern durchrollt, verlierst du einen Versuch. Der rechts abgebildete **Ballbonusbildschirm** erscheint und du erhältst Bonuspunkte entsprechend der Anzahl der gesammelten Münzen und Sterne.

Hast du keinen Versuch mehr, ist das Spiel vorüber. Der rechts abgebildete Bildschirm erscheint.

CONTINUE (Fortsetzen) Setze das Spiel fort. Deine Punktzahl wird jedoch auf null zurückgesetzt.

SAVE & QUIT (Speichern und verlassen) Speichere das Spiel und kehre in den **Titelbildschirm** zurück.

QUIT (Verlassen) Kehre ohne zu speichern in den **Titelbildschirm** zurück.

1 Wähle einen Level!

Ausgangspunkt: Freizeitmesse
Wenn du ein neues Spiel beginnst, landet Mario auf der Freizeitmesse. (Siehe Seite 37)

Triff die Himmelskanone
Triff die Himmelskanone, um sie zu aktivieren. Triffst du sie erneut, fällt Mario hinein und du kannst ihn in einen anderen Level schießen. Drücke die L- und die R-Taste gleichzeitig, um zu verhindern, dass Mario in die Kanone fällt.

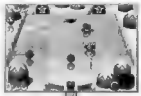
Wähle einen Level
Wähle im **Zielbildschirm** einen Level aus. Drücke die L- bzw. R-Taste oder das Steuerkreuz, um einen Level auszuwählen und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs.

Das Festungslevel kannst du erst auswählen, wenn du bestimmte Bedingungen erfüllt hast. (Siehe Seiten 34 und 39)

Spezialleve l

2 Besiege Gegner, um Sterne zu erhalten!

Besiege die Gegner!
Besiege zunächst alle Gegner (siehe Seite 42) eines Levels. Falls du mehrere Gegner schnell hintereinander besiegst, ist das eine Combo. Die Combo bringt mehr Punkte und eine Blaue Münze. (Siehe Seite 41)



Sammle die Sterne!
Wenn du alle Gegner besiegst oder bestimmte Bedingungen erfüllst, erhältst du einen Stern (siehe Seite 41). Um ein Tor zu öffnen, benötigst du mindestens die Anzahl der auf dem Tor angegebenen Sterne. Triff das Tor mit Mario und es öffnet sich.

Stern

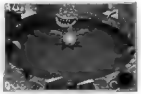
Ein offenes Tor

Einen Level erneut betreten!

Falls du bestimmte Aufgaben in einem Level bereits erledigt hast, z. B. alle Gegner besiegt, und du hast den Stern bereits erhalten, erscheint eventuell ein ?. Triffst du das ?, werden mehrere Items wie bei einer Lotterie in einem kleinen Fenster hintereinander eingeblendet. Drücke den A-Knopf, um die Ziehung anzuhalten. Unterschiedliche Items wirken sich unterschiedlich auf den Spielverlauf aus.

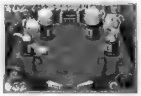
3 Besiege den Endgegner, um einen Sternenschlüssel zu erhalten!

Finde den Endgegner und besiege ihn!
In jedem Level gibt es einen Endgegner. Finde und besiege ihn, um einen Sternenschlüssel zu erhalten. Besiege alle Endgegner und begib dich in Bowsers Festung!



Begib dich in Bowsers Festung!
Hast du einen Sternenschlüssel, kannst du mittels der Himmelskanone in den äußeren Hof von Bowsers Festung gelangen.

Stecke die Sternenschlüssel in die Statuen der Endgegner!
Triff in Bowsers Festung die Statuen mit Mario. Wurde ein Schlüssel eingesteckt, erscheint im dazugehörigen Level ein Roter Schalter, genau dort, wo sich zuvor der Endgegner befand. Begib dich zurück in den Level und triff den Roten Schalter. Wurde dieser aktiviert, musst du innerhalb eines Zeitlimits alle Roten Münzen im Level einsammeln, um einen Stern zu erhalten.



Ein neuer High Score!

Falls du einen der fünf besten High Scores aufstellst, wird das Spiel automatisch gespeichert. Drücke das Steuerkreuz nach links bzw. rechts, um einen Buchstaben auszuwählen und den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

Time Attack (Kampf gegen die Uhr)

Wähle einen Level im **Zielbildschirm** aus und besiege den Endgegner so schnell wie möglich. Du kannst den Level auswählen, den du im **Abenteuer-Modus** erfolgreich absolviert hast.

★★☆ Der Spielbildschirm ☆★★

Aktuelle Spielzeit

Drücke START, um das **Pausenmenü** aufzurufen und nähere Informationen zu erhalten.

CONTINUE (Fortsetzen)
Setze das Spiel fort.

RETRY (Erneut versuchen)
Triff erneut eine Auswahl im **Zielbildschirm**

QUIT (Verlassen)
Kehre in den **Titelbildschirm** zurück

Ein Fehlversuch und es heißt: GAME OVER!

Du spielst auf die gleiche Art wie im **Abenteuer-Modus**, aber du hast nur einen Versuch. Wenn du den Versuch verpatzt, ist das Spiel vorbei. Stellst du eine neue Bestzeit auf, speichert das Spiel automatisch und du darfst deinen Namen (max. 3 Zeichen) eingeben.

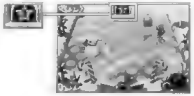
Level

Jeder Level ist in verschiedene Abschnitte gegliedert. Nachfolgend nur ein kleiner Auszug der Abschnitte und einige hilfreiche Tipps. Es gibt noch mehr zu entdecken!

Die Wege zwischen den Abschnitten

Du kannst zwischen den Abschnitten wechseln, indem du Mario durch Tore oder auf spezielle Punkte bringst. Die Anzahl der benötigten Sterne, um ein Tor zu öffnen, befindet sich auf dem Tor.

Hier bedeutet es, dass du einen Stern benötigst, um mit Mario das Tor zu öffnen.



Tipps und Tricks!

Setzt du einen Mini-Pilz (siehe Seite 41) ein, schrumpft Mario und kann so in kleinere Öffnungen eindringen. In diesen Öffnungen kannst du wertvolle Hinweise finden. Wenn du Glück hast, erscheint auch der Bonusturm. Triffst du den Turm mit einem Yoshi-Ei (siehe Seite 41), erhältst du viele Punkte. Falls das Yoshi-Ei jedoch von diesem Abschnitt verschwindet, verschwindet auch der Turm.

Die Freizeitmesse

Hier gibt es sowohl eine Achterbahn als auch ein Spukhaus. Es sieht lustig aus, aber...

Spukhaus

Der Eingang ist zunächst versperrt, aber wenn du die richtigen Dinge erledigst, öffnet sich der Eingang.

Himmelskanone

Benutze die Kanone, um in unterschiedliche Level zu gelangen.

Hau-den-Lukas

Wenn du den Lukas hart genug triffst, ertönt die Glocke und eine Gelbe oder Blaue Münze springt heraus.

Marketender

Kaufe hier unterschiedliche Items.

Kauftipps

Manche Geschäfte haben permanent geöffnet, andere wiederum öffnen nur, wenn du Toad daran erinnerst. Triff Toad mit Mario, um ihn zu erinnern.

Um einzukaufen, benötigst du Münzen. Falls du bereits ein Item besitzt und ein neues kaufst, verlierst du das Item, das du gerade hast. Manche Items ermöglichen dir die Teilnahme an speziellen Minispielen, wenn du sie kaufst.

Anzahl der benötigten Münzen

Frostbeulenland

Dieses pittoreske Wintermärchenland glänzt mit Schnee und Eis.

Schneemann

Er wirft mit Schneebällen nach dir. Triffst du ihn mit Mario ist er vorübergehend außer Gefecht.

?

Triff das ? mit Mario und lose ein Item.

Ei-Symbol

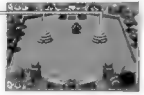
Was passiert, wenn du hier ein Yoshi-Ei benutzt?

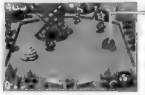
Grünflur

Diese saftigen Wiesen sind das Habitat heimtückischer Insekten.

Bienenstock

Bienen kommen aus dem Bienenstock. Gönn dir einen Mini-Pilz, um hineinzugelangen.





Blauer Schalter

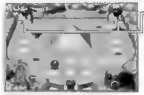
Triffst du den Schalter mit Mario, drehen sich die Flügel der Windmühle nicht mehr. Dadurch wird es leichter in die Windmühle zu gelangen.

Wüstenwirrwarr

Welche Geheimnisse birgt dieses sengend heiße Wüstenland?

Kaktus

Triffst du einen Kaktus, erhältst du Punkte, aber die Kugel wird enorm hart zurückgeschleudert.



Sphinx

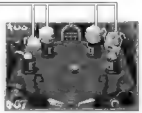
Die Sphinxe bergen das Geheimnis der Pyramide.

Bowsers Festung

Hier verschlägt es jedem die Sprache!

Statuen der Endgegner

Stecke die Sternenschlüssel in die Statuen. Wenn du alle vier Schlüssel eingesteckt hast, öffnet sich das Tor zu Bowsers Festung.



Items und Gegner

Hier möchten wir dir einige der Items und Gegner präsentieren.

Wie man Items benutzt!

Manche Items haben eine unmittelbare Wirkung, wenn du sie erhältst, z. B. der 1-Up-Pilz. Andere wiederum können jederzeit durch Drücken des B-Knopfs eingesetzt werden.

Das aktuelle Item wird in der rechten, unteren Ecke eingeblendet. Drücke den B-Knopf, um es einzusetzen.

Drücke den B-Knopf

Liste der Items

Je mehr Münzen du sammelst, desto mehr Punkte erhältst du. Wenn du eine Blaue oder eine Rote Münze einsammelst, steigt gleichzeitig die Anzahl der Gelben Münzen.

Gelbe Münze/Blaue Münze
Verdiene dir Blaue Münzen, indem du mehrere Gegner in einer Combo besiegst. Du benötigst die Münzen, um beim Marketender einzukaufen.

Rote Münze
Rote Münzen tauchen auf, wenn der Rote Schalter aktiviert wurde. Sammle alle Münzen ein, um einen Stern zu erhalten.

Stern
Sterne tauchen auf, wenn du alle Gegner in einem Abschnitt besiegst. Die Sterne werden benötigt, um Tore zu öffnen.

Sternenschlüssel
Du erhältst Sternenschlüssel, wenn du Endgegner besiegst. Verdiene dir alle Sternenschlüssel, um in Bowsers Festung zu gelangen.

Röhre
Die Röhre zwischen den beiden Flippern sorgt dafür, dass Mario nicht durchrollen kann.

Mini-Pilz
Der Mini-Pilz macht Mario klein und er kann kleinere Öffnungen benutzen.

Maxi-Pilz
Der Maxi-Pilz macht Mario groß und verhindert, dass er zwischen den beiden Flippern durchrollen kann.

1-Up-Pilz
Dieser Pilz spendiert Mario einen zusätzlichen Versuch.

Yoshi-Ei
Ein Yoshi-Ei taucht auf! Die Röhre erscheint gleichzeitig für eine kurze Zeit.

Unverwundbarkeits-Stern
Mario wird für eine kurze Zeit unverwundbar. Anstatt von Gegnern abzuprallen, rollt er einfach durch sie hindurch.

Blitz
Der Blitz fügt allen Gegnern im Abschnitt Schaden zu.

Gegner

Gumba
Gumbas laufen einfach nur herum. Triff sie mit Mario!

Buu Huu
Buu Huus müssen von hinten getroffen werden, während sie sichtbar sind.

Shy Guy
Die Shy Guys halten sich am Boden auf. Du musst schon etwas besser zielen, um sie zu treffen.

Pinguin
Sie treten in Gruppen auf und bewegen sich kreisförmig. Geradezu verlockend für eine Combo.

Biene
Sie kommen aus Bienenstöcken. Triffst du sie von vorne, stechen sie!

Koopa
Beim ersten Treffer landen sie auf dem Rücken. Beim Zweiten sind sie besiegt.

Pokey
Du musst sie mehrmals treffen, um sie zu besiegen.

Klepto
Sie ziehen ihre Kreise am Firmament. Du musst die Vorrichtungen des Abschnitts ausnutzen, um sie zu besiegen.

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,
das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennze chens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datentrager. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

Sommaire

Journal Champignon 44
Commandes du jeu 46
Avant de commencer 48
Mode Aventure (Adventure) 50
Mode Contre-la-montre (Time Attack) 55
Les tableaux 56
Objets et ennemis 60

Journal Champignon

La Princesse en danger !?

Au cours de la cérémonie de présentation du nouveau « Canon Aérien » à la Fête Foraine, la Princesse Peach a accidentellement été propulsée dans les airs en direction du Château de Bowser ! Le Canon Aérien, un moyen de transport révolutionnaire qui expédie ses usagers par la voie des airs vers leur destination, pourrait voir sa carrière stoppée prématurément par ce mauvais départ.

La Princesse Peach avant la cérémonie.

Selon des témoins, deux Goombas malintentionnés seraient à l'origine de l'incident. En quelques instants, ils auraient changé la direction du canon, dans lequel la Princesse se trouvait déjà, pour viser le Château de Bowser !

Les Goombas pointant le canon en direction du Château de Bowser.

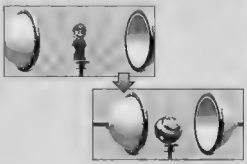
Mario à la rescousse !

Sans hésiter un instant, Mario bondit à son tour dans le canon pour partir secourir la Princesse Peach. S'il collecte les quatre Clefs Etoilées, il pourra pénétrer dans le Château de Bowser. Avant cela, il devra relever de nombreux défis et vaincre les Boss qui gardent ces clefs ! Sera-t-il assez fort pour sauver la Princesse Peach ?

Mario, prêt pour l'aventure !

Comment ça marche ?

Avant que Mario ne puisse utiliser le Canon Aérien, un « bouleur » le compresse en forme de boule afin qu'il entre dans le fût. Le bouleur le rend également étonnement élastique, afin qu'il puisse rebondir sans dommage lors de l'atterrissage !



Commandes du jeu

L Bouton L ou manette ✚ ◀✚

Flip gauche

R Bouton R ou bouton A **A**

Flip droit

START

Mettre le jeu en pause (voir page 50)

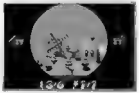
B Bouton B

- Utiliser un objet
- Annuler (revenir à l'écran précédent)

A Bouton A

- Confirmer
- Lancer la boule
- Commencer la partie

Appuyez simultanément sur START, SELECT et les boutons A et B pour réinitialiser le jeu.



Sur l'écran de destination

◀✚▶ / **L** / **R**	Choisir une destination
A	Confirmer

Dans les boutiques

◀✚▶ / **L** / **R**	Choisir un objet
A	Acheter
B	Quitter la boutique

Si vous souhaitez effacer votre partie sauvegardée, maintenez simultanément SELECT et les boutons A, B, L et R lorsque vous allumez votre Game Boy Advance. Si vous êtes sûr de vouloir effacer vos données sauvegardées, choisissez YES (oui). Attention ! Les données effacées le sont définitivement !

Avant de commencer

Insérez votre cartouche de jeu SUPER MARIO BALL™ dans votre Game Boy Advance™ et allumez-la. Appuyez sur START lorsque l'**écran titre** apparaît.

Mode Aventure (voir page 50)

Si c'est votre première partie, ou si vous n'avez pas de données sauvegardées :

Appuyez sur START à l'**écran titre** pour commencer le **mode Aventure**.

Si vous avez déjà des données sauvegardées :

Lorsque vous appuyez sur le bouton A, l'écran ci-dessous apparaît. Utilisez la manette ✚ pour choisir, et le bouton A pour confirmer.

LOAD GAME (charger la partie)

Continuer la partie depuis la dernière sauvegarde.

NEW GAME (nouvelle partie)

Commencer une nouvelle aventure.

Si vous avez déjà vaincu un Boss, vous pouvez jouer au **mode Contre-la-montre** (voir pages 49 et 55).

Mode Contre-la-montre (voir page 55)

Sélectionnez TIME ATTACK (contre-la-montre) et appuyez sur le bouton A à l'**écran titre**. Vous devez avoir vaincu au moins un Boss en **mode Aventure** pour pouvoir jouer au **mode Contre-la-montre**.

NOTE : Vous ne pouvez pas sauvegarder en **mode Contre-la-montre**. Cependant, si vous réalisez un nouveau record (A NEW HIGH SCORE), le jeu le sauvegardera automatiquement en fin de partie (voir page 54).

Sauvegarder et Charger

Menu de pause

Appuyez sur START pendant la partie en **mode Aventure** pour ouvrir le **menu de pause**. Choisissez SAVE & QUIT (sauvegarder et quitter) pour sauvegarder votre partie.

CONTINUE

Poursuivre la partie en cours.

SAVE & QUIT

Sauvegarder la partie et retourner à l'**écran titre**.

NOTE : Vous ne pouvez conserver qu'une seule partie. Lorsque vous chargez une partie en sélectionnant LOAD GAME, votre partie sauvegardée est automatiquement effacée. Faites attention ! Si vous éteignez alors votre Game Boy Advance sans sauvegarder, il vous faudra recommencer au début de l'aventure ! Lorsque vous voulez arrêter de jouer, sauvegardez avant d'éteindre la console !

Même une fois la partie terminée, vous pouvez encore sauvegarder (voir page 51).

Mode Aventure (Adventure)

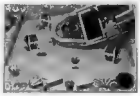
Collectez les Etoiles, les Pièces et les Clefs Etoilées dans les divers tableaux, et sauvez la Princesse Peach des griffes de Bowser !

L'écran de jeu

Appuyez sur START pour afficher l'**écran de pause**, qui vous montre plus d'informations.

Les principes de l'aventure

Contrôlez Mario avec les flips !
Utilisez les flips droit et gauche pour propulser Mario. Variez l'emplacement et la puissance des coups pour le diriger où vous voulez.



Envoyez Mario sur ses ennemis pour les éliminer, ou sur les objets qui apparaissent sur le tableau (comme les coffres à trésor) pour les activer.

Que se passe-t-il si Mario n'a plus aucune vie ?

Chaque fois que Mario tombe entre les flips de la première zone de chaque tableau, il perd une vie. L'**écran de bonus** (photo à droite) apparaît, et vous gagnez des points bonus en fonction du nombre de Pièces et d'Etoiles collectées.

Si Mario perd toutes ses vies, la partie se termine et l'écran à droite apparaît.

CONTINUE	Poursuivre la partie, mais le score revient à zéro.
SAVE & QUIT	Sauvegarder votre progression et retourner à l'**écran titre**.
QUIT	Retourner à l'**écran titre** sans sauvegarder.

★★☆ L'aventure à Pinball Land ! ☆★★

1 Choisir un tableau

Commencer à la Fête Foraine
Si vous débutez une nouvelle partie (NEW GAME), Mario commence à la Fête Foraine (voir page 57).

Toucher le Canon Aérien
Touchez le Canon Aérien pour l'activer. Si vous le touchez une seconde fois, Mario tombe dedans et peut être propulsé vers un autre tableau. Appuyer sur les boutons L et R simultanément pour empêcher Mario de rentrer dans le canon.

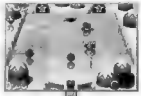
Choisir un tableau
Choisissez le tableau que vous voulez sur l'**écran de destination**. Utilisez les boutons L et R ou la manette ✚ pour choisir un tableau, et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Vous ne pouvez accéder au tableau de la Fournaise qu'à certaines conditions (voir pages 54 et 59).

Stage spécial

2 Vaincre les ennemis pour obtenir des Etoiles

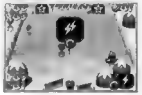
Eliminez vos ennemis !
D'abord, éliminez tous les ennemis (voir page 62) de la zone. Si vous touchez plusieurs ennemis en même temps, vous réalisez un « combo », qui vous rapporte plus de points et une Pièce Bleue (voir page 61).



Obtenez une Etoile
Si vous battez tous vos ennemis ou si vous remplissez certaines conditions, une Etoile (voir page 61) apparaît. Une fois que vous avez assez d'Etoiles, vous devez toucher les portes qui portent un nombre inférieur ou égal à votre total d'Etoiles pour les ouvrir.

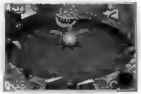
Que se passe-t-il si vous revenez au même tableau plus tard ?

Si vous remplissez certaines tâches, comme par exemple éliminer tous les ennemis dans une zone où vous avez déjà obtenu une Etoile, un Bloc ? apparaîtra. Si vous touchez ce Bloc ?, des objets vont défiler au centre de l'écran. Appuyez sur le bouton A pour arrêter le défilement sur un objet ; chaque objet aura un effet différent sur le jeu.



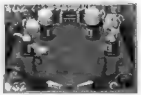
3 Battre le Boss pour obtenir une Clef Etoilée

Trouvez le Boss et battez-le !
Chaque tableau a un Boss. Trouvez-le et battez-le, pour faire apparaître une Clef Etoilée. Battez tous les Boss, et vous pourrez entrer dans le Château de Bowser !



Rendez-vous au tableau de la Fournaise !
Dès que vous obtenez une Clef Etoilée, empruntez le Canon Aérien pour vous rendre au tableau de la Fournaise.

Introduisez les Clefs Etoilées dans les statues des Boss !
Envoyez Mario sur les statues dans le tableau de la Fournaise. Chaque fois que vous introduisez une clef, un Interrupteur Rouge apparaît là où se trouvait le Boss correspondant. Retournez-y et pressez l'interrupteur pour relever le Défi des Pièces Rouges. Si vous collectez toutes les Pièces Rouges dans le temps imparti, vous obtiendrez une Etoile.



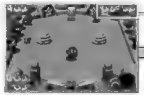
Que se passe-t-il si vous établissez un nouveau record (A NEW HIGH SCORE) ?

Si vous obtenez un des cinq meilleurs scores, le jeu l'enregistrera automatiquement. Appuyez sur gauche ou droite sur la manette ✚ pour entrer votre nom (jusqu'à trois lettres), et confirmez avec le bouton A.

Mode Contre-la-montre (Time Attack)

Choisissez le tableau sur lequel vous souhaitez jouer dans l'**écran de destination**, et battez le Boss aussi vite que possible. Vous pouvez sélectionner n'importe quel tableau dont vous avez battu le Boss en **mode Aventure**.

L'écran de jeu



Temps écoulé

Appuyez sur START pour afficher l'**écran de pause** qui vous montre plus d'informations.

CONTINUE
Poursuivre la partie.

QUIT
Revenir à l'**écran titre**.

RETRY
Revenir à l'**écran de destination**.

Si Mario tombe, c'est GAME OVER !

Le jeu se déroule comme en **mode Aventure**, mais Mario n'a qu'une seule vie. S'il la perd, la partie est terminée. Si vous réalisez le meilleur temps pour battre le Boss, le jeu le sauvegarde automatiquement, et vous pouvez entrer votre nom (jusqu'à trois lettres).

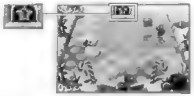
Les tableaux

Chaque tableau est divisé en plusieurs zones. En voici quelques-unes, avec quelques astuces que vous y trouverez ; mais il y en a beaucoup d'autres !

Passages entre deux zones

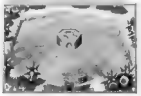
Vous pouvez passer d'une zone à une autre en empruntant les portes ou en envoyant Mario à certains endroits particuliers. Le nombre d'Etoiles nécessaires à l'ouverture d'une porte est inscrit sur celle-ci.

Dans cette situation, si vous avez une Etoile, vous pouvez envoyer Mario sur la porte pour l'ouvrir.



Trucs et astuces !

Si vous utilisez un Mini Champignon (voir page 61), Mario rétrécit, ce qui lui permet de passer par de petits trous sur certains tableaux. Vous pouvez trouver de nombreux trucs et astuces dans ces trous ! De même, si vous êtes chanceux, la Tour Bonus apparaîtra. La toucher avec un Œuf de Yoshi (voir page 61) vous rapportera beaucoup de points ! Cependant, si l' Œuf de Yoshi sort de la zone, la tour disparaît aussi.



La Fête Foraine

On y trouve une maison hantée et des montagnes russes. Ça a l'air amusant, mais...

Maison Hantée

La porte est fermée au début, mais elle s'ouvrira si vous faites ce qu'il faut.

Canon Aérien

Utilisez-le pour vous rendre sur d'autres tableaux.

Marteau Forain

Si vous envoyez Mario dessus assez fort, la cloche sonnera et libérera une Pièce Jaune ou Bleue.

Boutique

Achetez-y divers objets.

Secrets de shopping

Certaines boutiques sont ouvertes en permanence au même endroit, tandis que d'autres n'ouvriront que si vous allez voir Toad. Touchez Toad avec Mario pour lui faire ouvrir sa boutique.

Vous aurez besoin d'argent pour acheter les marchandises. Mais si vous acquérez un objet alors que vous en possédez déjà un, vous perdrez celui que vous portiez. Il existe aussi des objets qui vous transportent vers des mini-jeux quand vous les achetez.

Nombre de pièces à payer pour cet objet

Tableau de la Frontière de Froid

Ce magnifique paysage hivernal est couvert de neige et de glace.

Mr. Blizzard

Il lance des boules de neige sur Mario. Si vous le touchez, il sera assommé pendant quelques instants.

Bloc ?

Touchez-le pour faire apparaître un objet.

Symbole Œuf

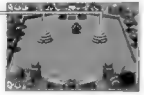
Que se passera-t-il si vous envoyez un Œuf de Yoshi à cet endroit ?

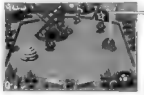
Tableau des Grasses Plaines

Ce tableau verdoyant est plein de végétaux luxuriants et d'insectes menaçants.

Ruches

De gros bourdons sortent de ces ruches. Utilisez un Mini Champignon pour y envoyer Mario.





Interrupteur Bleu

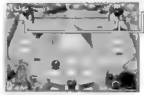
Si vous le touchez, les ailes du moulin s'arrêtent, ce qui permet à Mario d'y entrer plus facilement.

Tableau des Sables Mouvants

Quels mystères recèle ce désert baigné par un soleil de plomb ?

Cactus

Si vous touchez un cactus, vous gagnez des points, mais Mario rebondit très violemment.



Sphinx

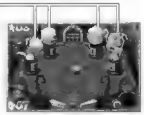
Les sphinx gardent les secrets de la pyramide…

Tableau de la Fournaise

Ce tableau emplit tout le monde d'un indicible effroi.

Statues des Boss

Introduisez-y les Clefs Etoilées Les portes du Château de Bowser ne s'ouvriront que si vous les avez toutes !



Objets et ennemis

Dans cette partie, nous vous présentons quelques-uns des objets et ennemis que vous allez rencontrer.

Mode d'emploi des objets

Certains objets produisent leur effet dès que vous les ramassez, comme le Champignon 1-UP (une vie en plus). D'autres peuvent être utilisés au moment opportun en appuyant sur le bouton B.

L'objet que vous possédez est représenté dans la petite fenêtre en bas à droite de l'écran. Appuyez sur le bouton B pour l'utiliser.

Appuyez sur le bouton B.

Liste des objets

Plus vous ramassez de pièces, plus vous obtenez de points. Si vous ramassez des Pièces Bleues ou des Pièces Rouges, le nombre de Pièces Jaunes augmente aussi.

Pièce Jaune / Pièce Bleue
Gagnez des Pièces Bleues en éliminant vos ennemis. Vous en aurez besoin pour acheter certains objets dans les boutiques.

Pièce Rouge
Les Pièces Rouges apparaissent quand vous actionnez un Interrupteur Rouge. Ramassez-les toutes pour obtenir une Etoile.

Etoile
Les Etoiles apparaissent quand vous battez tous les ennemis d'une zone. Vous en aurez besoin pour ouvrir les portes.

Clef Etoilée
Gagnez les Clefs Etoilées en battant les Boss de chaque tableau. Rassemblez-les toutes pour entrer dans le Château de Bowser.

Tuyau
Le Tuyau comble temporairement l'espace entre les flips, afin d'empêcher Mario d'y tomber.

Mini Champignon
Les Mini Champignons permettent à Mario de passer par des endroits que sa taille normale lui interdit.

Mega Champignon
Celui-ci a pour effet de rendre Mario plus gros pendant quelques temps, l'empêchant de chuter aussi facilement entre les flips.

Champignon 1-UP
Ce champignon donne une vie supplémentaire à Mario !

Œuf de Yoshi
Un Œuf de Yoshi apparaît sur le tableau ! En même temps, un Tuyau se place entre les flips pour quelques instants.

Etoile d'Invincibilité
Mario devient invincible pendant un bref moment. Au lieu de rebondir sur ses ennemis, il les renverse et continue sur sa lancée !

Eclair
L'Eclair terrasse tous les ennemis d'une zone.

Liste des ennemis

Goomba
Les Goombas errent simplement sans but sur le tableau. Touchez-les avec Mario.

Boo
Touchez-les par derrière, pendant qu'ils sont visibles.

Maskass
Les Maskass trottinent rapidement. Vous devrez bien viser pour les toucher.

Pingouin
Ils se déplacent en groupe (appelé parfois un « quatuor de Pingouins ») et marchent en cercle sur la glace. Parfait pour un combo !

Bourdon
Ils sortent des ruches. Si vous les touchez par devant, ils vous piqueront !

Koopa
Touchez-les une première fois pour les renverser, et une seconde pour les éliminer !

Pokey
Il vous faudra toucher plusieurs fois cette espèce de cactus pour vous en débarrasser.

Klepto
Ils volent relativement haut, alors vous devrez utiliser le relief du terrain pour sauter et les toucher.

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

Índice

La Gaceta Champiñón 84
Controles del juego 86
¡Empieza a jugar! 88
Modo Aventura (Adventure) 90
Modo Contrarreloj (Time Attack) 95
Escenarios 96
Objetos y enemigos 100

DIARIO INDEPENDIENTE — Precio: 1 Moneda

La Gaceta Champiñón

Se teme por el destino de la princesa Peach

Durante la ceremonia de inauguración del nuevo Cañón Humano del Parque de Atracciones, la princesa Peach fue disparada por unos desalmados y cayó sobre el Castillo de Bowser. El Cañón Humano, un nuevo y revolucionario medio de transporte que permite a la gente alcanzar fácilmente lugares remotos, ha tenido así una inauguración, cuando menos, explosiva.

La princesa Peach, en un momento de la ceremonia.

Según varios testigos presenciales, la desgracia ocurrió cuando dos Goomba de aspecto sospechoso modificaron la dirección del cañón. En cuanto la Princesa cayó en el castillo, las puertas fueron cerradas a cal y canto y ella quedó prisionera en el interior.

Los dos Goomba, apuntando el cañón hacia el Castillo de Bowser.

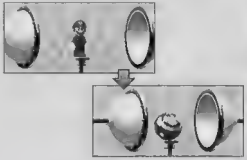
Mario promete ir al rescate

Sin dudarlo un instante, Mario subió al cañón para rescatar a la Princesa y prometió conseguir las cuatro Llaves Estrella que se necesitan para entrar en el Castillo de Bowser. Inevitablemente, tendrá que enfrentarse a numerosos peligros y derrotar a los malvados enemigos que las guardan. Pero pocos dudan de la sagacidad y habilidad de nuestro héroe.

Mario, listo para ser lanzado.

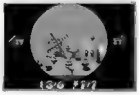
¿Cómo funciona el Cañón?

Antes de entrar en el Cañón Humano, la persona es "aplastada" hasta conseguir el tamaño de una bola de cañón. Este tipo de transformación parece aportar también ciertas cualidades flexibles, que hacen que la persona pueda botar y rebotar sin sufrir daño alguno.



Controles del juego

Pulsa START, SELECT y los Botones A y B a la vez para reiniciar el juego.



En la pantalla de destino

◀✚▶ / L / R	Seleccionar
A	Confirmar

En las tiendas

◀✚▶ / L / R	Seleccionar
A	Confirmar
B	Salir de la tienda

Si quieres, puedes borrar todos los datos y todos los récords guardados en el cartucho del juego. Para hacerlo, mantén pulsados SELECT y los Botones A, B, L y R a la vez al encender (ON) la consola Game Boy Advance. Si estás seguro de querer borrar todos los datos, responde YES (sí) a la pregunta ALL SAVED DATA WILL BE ERASED. OK? (Se borrarán todos los datos. ¿De acuerdo?). Ten mucho cuidado: si borras los datos, ¡se perderán para siempre!

¡Empieza a jugar!

Inserta el cartucho de SUPER MARIO BALL™ en tu consola Game Boy Advance™ y enciéndela (ON). Pulsa START cuando aparezca la **pantalla del título**.

Modo Aventura (ADVENTURE) (página 90)

Si es la primera vez que juegas o no tienes datos guardados:

Pulsa START en la **pantalla del título** para comenzar el **modo Aventura** (ADVENTURE).

Si tienes datos guardados:

Al pulsar el Botón A, aparece la pantalla que te mostramos más abajo. Usa el ✚ Panel de Control para seleccionar una opción y pulsa el Botón A para confirmar.

LOAD GAME (Cargar partida)

Si eliges esta opción, continuarás la partida desde el punto en el que la guardaste por última vez

NEW GAME (Nueva partida)

Selecciona esta opción para comenzar una nueva aventura.

Cuando hayas derrotado a un jefe, se abrirá el **modo Contrarreloj** (TIME ATTACK). (Ver páginas 89 y 95.)

Modo Contrarreloj (Time Attack) (página 95)

Selecciona la opción TIME ATTACK y pulsa Botón A en la **pantalla del título**. Para poder jugar a este modo, antes tienes que derrotar por lo menos a un jefe en el **modo Aventura**.

NOTA: En el **modo Contrarreloj** no se puede guardar la partida. Si superas el récord (A NEW HIGH SCORE), no te preocupes: el juego guardará automáticamente tu nuevo récord cuando termines. (Ver pág na 94.)

Cómo guardar y cargar los datos

Menú de pausa

Pulsa START cuando estés jugando en el **modo Aventura** para abrir el **menú de pausa**. Selecciona SAVE & QUIT (guardar y salir) para guardar y salir del juego.

CONTINUE (Continuar)

Elige esta opción para volver a la partida.

SAVE & QUIT (Guardar y salir)

Elige esta opción para guardar los datos y volver a la **pantalla del título**.

NOTA: Este juego solo permite guardar los datos de una única partida. Cuando selecciones la opción LOAD GAME (cargar partida) para continuar una partida empezada, los datos previos se borrarán para poder guardar los nuevos. Ten cuidado, si apagas (OFF) la consola sin guardar, el juego empezará otra vez desde el principio. Cuando quieras dejar de jugar, no olvides guardar la partida antes de apagar la consola.

Puedes guardar los datos incluso después de terminar la partida. (Ver página 91.)

Modo Aventura (Adventure)

¡Trata de conseguir el mayor número posible de Estrellas y Monedas, y encuentra las cuatro Llaves Estrella para rescatar a la princesa Peach del Castillo de Bowser!

La pantalla del juego

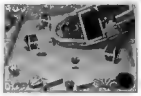
- Número de Estrellas
- Flippers
- Número de Monedas Rojas y Amarillas
- Tiempo restante para conseguir Monedas Rojas
- Mario

Pulsa START para abrir la **pantalla de pausa**, que muestra más información.

- Puntuación
- Número de Llaves Estrella
- Número de Monedas Rojas, Amarillas y Azules
- Vidas que le quedan a Mario
- Menú de pausa (ver página 89)
- Objeto que puedes usar pulsando el Botón B

Nociones básicas

¡Usa los flippers para dirigir a Mario!
Utiliza los flippers, las dos palancas de la parte inferior de la pantalla, para hacer rodar a Mario. Dependiendo de cómo y cuándo le des, rodará en una u otra dirección y con más o menos fuerza.



Lanza a Mario contra los enemigos para quitártelos de encima o apunta a los objetos, como los cofres que aparecen en la pantalla de la derecha, para ganar Monedas y Estrellas.

¿Qué pasa cuando pierdes todas las vidas de Mario?

Si la bola se cuela entre los flippers en el primer nivel de un escenario, perderás una vida de Mario. A continuación, aparecerá una **pantalla de bonificación**, como la de la derecha, indicándote los puntos extra que has ganado con esa bola, que dependerá del número de Monedas y Estrellas que hayas conseguido.

Cuando pierdas todas las vidas, terminará la partida y aparecerá la pantalla que ves a la derecha.

CONTINUE Continuar. Podrás volver a la partida, aunque, eso sí, tu puntuación se pondrá a cero.

SAVE & QUIT Guardar y salir. Guardar tu progreso en la partida y volver a la **pantalla del título**.

QUIT Salir. Volver a la **pantalla del título** sin guardar.

★★★ ¡El mundo visto desde una bola! ☆★★

1 Elige un escenario

En el Parque de Atracciones
Cuando empieces una partida nueva (NEW GAME), Mario comenzará desde el Parque de Atracciones. (Ver página 97.)

Entra en el Cañón Humano
Lanza a Mario contra el Cañón Humano para activarlo. Si vuelves a darle al cañón antes de que se desactive, Mario se colará en el cañón para poder ser disparado a otro escenario. Pulsa los Botones L y R a la vez cuando no quieras que Mario entre en el cañón.

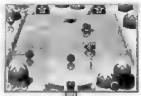
Selecciona un escenario
Elige el lugar en el que quieras que aterrice Mario desde la **pantalla de destino**. Usa los Botones L y R o el ✚ Panel de Control para elegir el escenario y pulsa el Botón A para confirmar.

Solo podrás acceder al Castillo de Bowser si cumples ciertas condiciones. (Ver páginas 94 y 99.)

Escenario especial

2 Derrota a los enemigos para conseguir Estrellas

¡Acaba con tus enemigos!
Primero, deshazte de todos los enemigos (ver página 102) del escenario. Si la bola alcanza a varios enemigos a la vez, multiplicarás tus puntos y conseguirás además una Moneda Azul (ver página 101).



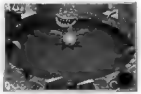
Consigue una Estrella
Cuando acabes con todos los enemigos o cumplas ciertas condiciones, aparecerá una Estrella (ver página 101). Cuando tengas suficientes Estrellas, apunta a cualquier puerta cuyo número sea igual o inferior a tu número de Estrellas para abrirla.

¿Qué pasa cuando vuelves a un lugar en el que ya has estado?

Cuando acabes ciertas tareas, como derrotar a todos los enemigos de un área donde ya hayas obtenido una Estrella, aparecerá un Bloque ? Si lo golpeas con la bola, se abrirá una ventana por la que irán apareciendo y desapareciendo objetos. Pulsa el Botón A para conseguir uno de estos objetos: cada objeto tiene un efecto diferente sobre el juego.

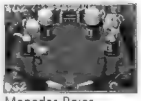
3 Derrota al jefe del nivel para conseguir una Llave Estrella

¡Encuentra al jefe y acaba con él!
Cada nivel tiene un jefe, un último enemigo más difícil de derrotar que todos los demás. Acaba con ellos para obtener la Llave Estrella. ¡Derrota a todos los jefes y podrás entrar en el Castillo de Bowser!



¡Tu objetivo es el Castillo de Bowser!
Cuando consigas una Llave Estrella, usa el Cañón Humano para llegar hasta el Castillo de Bowser.

¡Coloca las Llaves Estrella en las estatuas de los jefes!
Usa la bola para golpear las cuatro estatuas de los jefes que hay en la entrada al Castillo de Bowser. Cuando hayas colocado las cuatro llaves, aparecerá un Interruptor Rojo en cada una de las zonas donde antes estaban los jefes. Vuelve a esas zonas y golpea los interruptores con la bola para comenzar la Prueba de las Monedas Rojas. Si consigues todas las Monedas Rojas dentro del tiempo indicado, obtendrás una Estrella.



¿Qué pasa si obtengo una de las mejores puntuaciones?

Si obtienes una de las cinco mejores puntuaciones del juego, tu récord se guardará automáticamente. Pulsa la flecha izquierda o derecha en el ✚Panel de Control para escribir tus iniciales (tres letras) y pulsa el Botón A para confirmar.

Modo Contrarreloj (Time Attack)

Elige en la **pantalla de destino** el escenario en el que quieras jugar y acaba con el jefe de ese escenario en el menor tiempo posible. Solo podrás elegir entre aquellos escenarios que hayas terminado en el **modo Aventura**.

★★☆ La pantalla del juego ☆★★

¡Un solo fallo y se acabó!

El juego es igual que en el **modo Aventura**, con la diferencia de que solo tendrás un Mario. Si lo pierdes, terminará la partida. Si consigues batir al jefe en un tiempo récord, el nuevo tiempo se guardará automáticamente y podrás poner tus iniciales (tres letras como máximo).

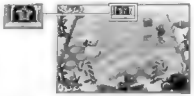
Escenarios

Cada escenario está compuesto de varias áreas. Aquí solo te mostramos algunas y varios de los objetos que te puedes encontrar en ellas, ¡pero hay mucho más!

Los caminos

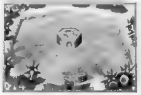
Para pasar de un área a otra, tendrás que atravesar puertas o colar a Mario por ciertos agujeros. El número que aparece sobre la puerta indica cuántas Estrellas necesitas tener para poder abrirla.

Por ejemplo, para abrir esta puerta necesitarás una Estrella.



¡Hay muchos trucos por descubrir!

Si usas un Champiñón Pequeño (ver página 101), Mario reducirá su tamaño y podrá entrar por los pequeños agujeros que hay en algunos escenarios. ¡Esos agujeros esconden muchos trucos! Otras veces, si tienes suerte, aparecerá una Torre de Bonificación. Si consigues darle a la torre con un Huevo de Yoshi (ver página 101), podrás ganar muchos más puntos. Sin embargo, si pierdes el Huevo de Yoshi, la torre desaparecerá.



El Parque de Atracciones

Este escenario tiene su casa de los horrores y su montaña rusa. Parece divertido, pero...

Casa de los horrores

Al principio, la entrada está cerrada, pero se abrirá si sabes hacer bien las cosas.

Cañón Humano

Usa este cañón para llegar a otros escenarios.

Campana

Si la golpeas con la suficiente fuerza, harás sonar la campana y te llevarás una Moneda Amarilla o Azul.

Tienda

Aquí podrás comprar diversos objetos.

Los secretos de una buena compra

Las tiendas de ciertos lugares están siempre abiertas, mientras que en otros tendrás que recordarle a Toad que las abra; golpea a Toad con la bola para que abra las tiendas.

Para poder comprar cualquier cosa en la tienda vas a necesitar Monedas. Si ya tenías un objeto y compras otro, perderás el antiguo. Algunos objetos te llevarán a zonas especiales de minijuegos cuando los compres.

La Frontera del Frío

Este es un lugar de hielos perpetuos muy, pero que muy resbaladizos.

Frido

Este muñeco lanza bolas de nieve, pero dejará de molestarte si sabes cómo aturdirlo ..

Bloque ?

Golpea este bloque para que aparezca un objeto

Marca de huevo

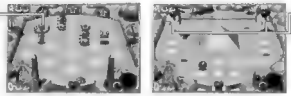
¿Qué pasaría si usaras aquí un Huevo de Yoshi?

El Desierto de las Arenas

¿Qué oscuro secreto guarda esta tierra abrasada por el sol?

Cactus

Si le das al cactus, conseguirás puntos, pero la bola rebotará a toda velocidad.



Esfinge

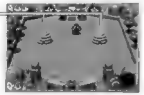
Las esfinges guardan el secreto de la pirámide ..

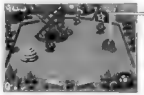
Las Praderas Primorosas

Las verdes praderas de este escenario están habitadas por insectos muy molestos.

Colmena

De aquí salen unos abejorros muy enfadados Usa un Champiñón Pequeño para entrar en ellas.





Interruptor Azul

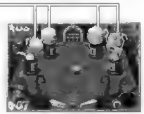
Si consigues darle a este interruptor, se detendrán las aspas del molino y será más fácil meter a Mario por la puerta.

Castillo de Bowser

El nombre de este escenario aterroriza a cuantos osan pronunciarlo.

Estatua del jefe

Inserta las Llaves Estrella en las estatuas de los jefes ¡Necesitarás las cuatro llaves para abrir la puerta del castillo!



Objetos y enemigos

En la siguiente sección te presentaremos a algunos de los objetos y enemigos que te encontrarás a lo largo del juego.

Cómo usar los objetos

Algunos objetos producen su efecto nada más cogerlos, como el Champi Mejora, que te dará una vida extra. Otros podrás usarlos cuando más te convenga: solo tienes que pulsar el Botón B.

El objeto que tengas aparecerá en la esquina inferior derecha de la pantalla. Pulsa el Botón B para usarlo.

Pulsa el Botón B.

Lista de objetos

Cuantas más Monedas consigas, más puntos obtendrás. Si obtienes una Moneda Azul o una Moneda Roja, también obtendrás una Moneda Amarilla.

Moneda Amarilla / Moneda Azul
Gana Monedas Azules acabando con varios enemigos a la vez. Necesitarás las Monedas para comprar objetos en las tiendas.

Moneda Roja
Estas monedas aparecen cuando golpeas con la bola un Interruptor Rojo. Consigue todas para obtener una Estrella.

Estrella
Las Estrellas aparecen cuando acabas con todos los enemigos de una zona determinada. Las necesitarás para abrir puertas.

Llave Estrella
Para obtener una de estas llaves, tendrás que derrotar al jefe del escenario. Cuando consigas las cuatro, podrás entrar en el Castillo de Bowser.

Tubería
Es un objeto muy útil para que Mario no se cuele entre los flippers y pierdas la partida.

Champiñón Pequeño
Bajo sus efectos, Mario podrá entrar por agujeros muy pequeños.

Champiñón Grande
Bajo sus efectos, Mario será mucho más grande y, por tanto, será más difícil que pierdas la bola.

Champi Mejora
¡Este champiñón da a Mario una vida extra!

Huevo de Yoshi
¡Un Huevo de Yoshi aparece en escena! La Tubería también aparecerá durante un tiempo breve.

Estrella de Invencibilidad
Mario se vuelve invencible por un corto periodo de tiempo. En lugar de rebotar en los enemigos, ¡pasará por ellos sin que le afecten!

Rayo
El Rayo afectará a todos los enemigos que se encuentren en el área donde caiga.

Lista de enemigos

Goomba
Vagan por ahí sin rumbo fijo. Son poco más que una molestia para Mario.

Boo
Trata de alcanzarles por detrás cuando sean visibles.

Shy Guy
Les encanta patinar. Vas a necesitar buena puntería para deshacerte de ellos.

Pingüi
Siempre aparecen en grupos (también llamados "andadas" de pájaros) y se mueven en círculo. ¡Trata de cazarlos a todos a la vez!

Bumbler
Cuidado cuando salgan de las colmenas. ¡Si les das de frente, te picarán!

Koopa
Primero, golpéalos para ponerlos patas arriba. Luego, dales otra vez para deshacerte de ellos.

Pokey
Para acabar con uno de estos vas a tener que darle más de una vez.

Klepto
Suelen revolotear por el cielo, así que tendrás que aprovecharte de las irregularidades del terreno para darles con la bola.

[0603/ESP/AGB]

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

Indice

La Gazzetta dei Funghi 104
Comandi di gioco 106
Gioco 108
Modalità Adventure (avventura) 110
Modalità Time Attack (gara a tempo) 115
Livelli 116
Oggetti e nemici 120

PRIMA PAGINA — MONDO DEI FUNGHI

La Gazzetta dei Funghi

La Principessa in pericolo?

Durante la cerimonia d'inaugurazione del nuovo "Cannone del cielo" al Parco dei divertimenti, la Principessa Peach è stata accidentalmente sparata in aria verso il Castello di Bowser! Il debutto del Cannone del cielo, un nuovo e straordinario mezzo di trasporto che lancia in aria le persone verso nuove destinazioni, è stato oscurato dal drammatico fatto di cronaca.

La Principessa Peach in una foto di repertorio.

Secondo alcuni testimoni, l'incidente è avvenuto quando una coppia di oscuri Goomba ha manomesso il cannone, cambiandone direzione. Subito dopo i due hanno chiuso a chiave il castello, intrappolando la Principessa all'interno!

I Goomba mentre puntano il cannone verso il Castello di Bowser.

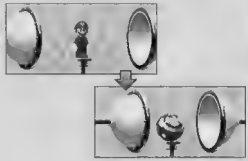
Mario alla riscossa!

Senza un attimo di esitazione, Mario si è infilato nel cannone per salvare la Principessa Peach. Se Mario riuscirà a raccogliere quattro Chiavi Stella, sarà in grado di entrare nel Castello di Bowser. Per fare questo, dovrà affrontare molte sfide e sconfiggere i nemici che hanno quelle chiavi! Sarà in grado di salvare la Principessa Peach?

Mario, pronto all'azione!

Come funziona?

Prima di poter essere lanciato col Cannone del cielo, uno speciale "appallottolatore" ti ridurrà a forma di pallina, così potrai entrare nella bocca del cannone. L'appallottolatore ti renderà anche sorprendentemente elastico, così potrai rimbalzare senza farti male quando atterrerai!



Comandi di gioco

L Pulsante L o pulsantiera di comando ✚

A'etta sinistra

R Pulsante R o pulsante A **Ⓐ**

A'etta destra

START

Metti in gioco in pausa (vedi pag. 110)

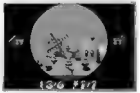
Ⓑ Pulsante B

- Usa l'oggetto
- Annulla (ritorna allo schermo precedente)

Ⓐ Pulsante A

- Conferma
- Lancia la palla
- Inizia a giocare

Premi contemporaneamente START, SELECT e i pulsanti A e B per resettare il gioco.



Sullo schermo del mirino

◀✚▶ / **L** / **R**	Seleziona
Ⓐ	Conferma

Nei negozi

◀✚▶ / **L** / **R**	Seleziona
Ⓐ	Conferma
Ⓑ	Esci dal negozio

Se vuoi cancellare i dati di gioco salvati, tieni premuti contemporaneamente SELECT e i pulsanti A, B, L e R quando accendi (ON) il Game Boy Advance. Se vuoi cancellare i tuoi dati di gioco salvati, allora scegli YES (si). Fai attenzione: i dati cancellati non possono più essere recuperati!

Gioco

Inserisci la cassetta di gioco SUPER MARIO BALL™ nel Game Boy Advance™ e accendilo (ON). Premi START quando appare lo **schermo del titolo**.

Modalità Adventure
(vedi pag. 110)

Se è la prima volta che giochi, o se non hai dati di gioco salvati:

premi START dallo **schermo del titolo** per iniziare la **modalità Adventure**.

Se hai dati di gioco salvati:

Quando premi il pulsante A, apparirà lo schermo riportato qui sotto. Usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare e premi il pulsante A per confermare.

LOAD GAME (carica il gioco)

Continua un gioco dall'ultimo salvataggio.

NEW GAME (nuovo gioco)

Inizia una nuova avventura.

Quando hai sconfitto uno dei nemici principali, puoi giocare nella **modalità Time Attack** (vedi pagg. 109 e 115).

Modalità Time Attack
(vedi pag. 115)

Seleziona TIME ATTACK e premi il pulsante A dallo **schermo del titolo**. Devi sconfiggere almeno uno dei nemici principali nella **modalità Adventure** per poter giocare nella **modalità Time Attack**.

NOTA: non puoi salvare durante la **modalità Time Attack**. Tuttavia, se ottieni A NEW HIGH SCORE (un nuovo record), il gioco salverà automaticamente i dati di gioco quando hai finito (vedi pag. 114).

Salvare e caricare

Menu di pausa

Premi START durante la **modalità Adventure** per accedere al **menu di pausa**. Seleziona SAVE & QUIT (salva ed esci) per salvare il gioco.

CONTINUE (continua)

Procedi con il gioco

SAVE & QUIT

Salva il gioco e ritorna allo **schermo del titolo**.

NOTA: puoi salvare solo un gioco per volta. Quando continui un gioco selezionando LOAD GAME, i dati di gioco salvati vengono cancellati. Fai attenzione: se spegni (OFF) la console senza salvare, il gioco ripartirà dall'inizio. Se vuoi uscire, salva il gioco prima di spegnere (OFF) la console.

Anche se il gioco è finito, hai ancora la possibilità di salvare (vedi pag. 111).

Modalità Adventure

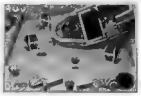
Raccogli Stelle, Gettoni e Chiavi Stella nei diversi livelli e salva la Principessa Peach intrappolata nel Castello di Bowser!

Lo schermo di gioco

Premi START per vedere lo **schermo di pausa**, che ti mostra più informazioni.

L'avventura

Guida Mario con le alette del flipper!
Usa l'aletta sinistra e destra per colpire Mario. Cambia il punto d'impatto e l'intensità del colpo con cui lanci Mario per guidarlo dove vuoi tu.



Punta Mario contro i nemici per danneggiarli o lanciarlo verso gli oggetti che trovi nel flipper per attivarli (ad esempio, le casse del tesoro).

E se Mario perde tutte le vite?

Se Mario cade nel buco tra le due alette del flipper nella prima area di un livello, perderai una vita. Apparirà lo **schermo Ball Bonus** (bonus palla), riportato a destra, che indica quanti punti bonus hai ottenuto in base al numero di Gettoni e Stelle raccolti.

Quando perdi tutte le vite, il gioco è finito e apparirà lo schermo riportato a destra.

CONTINUE	Continua a giocare. Il punteggio verrà azzerato.
SAVE & QUIT	Salva i tuoi progressi di gioco e vai allo **schermo del titolo**.
QUIT (esci)	Ritorna allo **schermo del titolo** senza salvare.

★★★ Avventurati nel mondo del flipper! ★★★

1 Scegli un livello

Inizia dal Parco dei divertimenti
Se scegli NEW GAME, Mario inizierà a giocare al Parco dei divertimenti (vedi pag. 117).

Colpisci il Cannone del cielo
Colpisci il Cannone del cielo per attivarlo. Se lo colpisci di nuovo, Mario cade nel cannone e può essere sparato in aria verso un altro livello. Premi contemporaneamente i pulsanti L e R per impedire a Mario di entrare nel cannone.

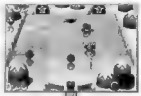
Scegli un livello
Scegli il livel o dallo **schermo del mirino**. Usa i pulsanti L e R o la pulsantiera di comando ✚ per scegliere un livello e premi il pulsante A per confermare.

Puoi entrare nel Livello ardente solo se porti a termine determinati compiti (vedi pagg. 114 e 119).

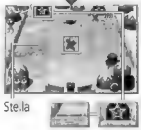
Livello Speciale

2 Sconfiggi i nemici per ottenere Stelle

Sconfiggi i nemici!
Per prima cosa, sconfiggi tutti i nemici (vedi pag. 122) nel livello. Se colpisci più di un nemico in un colpo solo, ottieni un bonus che ti fa guadagnare più punti e un Gettone blu (vedi pag. 121).



Prendi una Stella
Se sconfiggi tutti i nemici o se porti a termine determinati compiti, apparirà una Stella (vedi pag. 121). Quando avrai un numero sufficiente di Stelle, colpisci una qualsiasi delle porte che abbia un numero minore o uguale al numero di Stelle in tuo possesso e questa si aprirà.

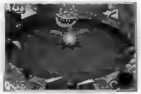


E se volessi rifare un livello?

Se hai portato a termine determinati compiti, come ad esempio sconfiggere tutti i nemici in una zona in cui hai già ottenuto una Stella, potrebbe apparire un Blocco "?". Quando colpisci un Blocco con il punto interrogativo, vedrai una serie di oggetti che lampeggiano sullo schermo. Premi il pulsante A per bloccare gli oggetti. Ogni oggetto avrà una diversa funzione nel gioco.

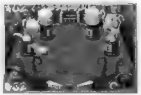
3 Sconfiggi il nemico principale per ottenere una Chiave Stella

Trova il capo dei nemici e battilo!
Ogni livello ha un nemico principale. Trovalo e sconfiggilo e apparirà una Chiave stella. Sconfiggi tutti i nemici principali e entra nel Castello di Bowser!



Rotta verso il Livello ardente!
Dopo aver preso la Chiave Stella, usa il Cannone del cielo per entrare nel Livello ardente.

Usa le Chiavi Stella con le statue dei nemici principali!
Colpisci le statue con Mario nel Livello ardente. Quando riesci a piazzare una chiave, apparirà un Interruttore rosso nell'area in cui si trovava il nemico principale. Ritorna in quell'area e colpisci l'interruttore per iniziare la Sfida del Gettone rosso. Se raccogli tutti i Gettoni rossi entro il tempo a disposizione, otterrai una Stella.



E se registri un record?

Se totalizzi un punteggio tra i migliori cinque, il gioco lo salverà automaticamente. Premi la pulsantiera di comando ✚ a sinistra o a destra per inserire un nome (massimo tre lettere) e premi il pulsante A per confermare.

Modalità Time Attack

Seleziona il livello in cui vuoi giocare dallo **schermo del mirino** e sconfiggi il nemico principale di quel livello nel minor tempo possibile. Puoi scegliere qualsiasi livello che hai sbloccato nella **modalità Adventure**.

★★☆ Lo schermo di gioco ☆★★

Tempo di gioco attuale

Premi START per accedere allo **schermo di pausa** che mostra maggiori informazioni.

CONTINUE
Riprendi il gioco

QUIT
Ritorna allo **schermo del titolo**

RETRY (riprova)
Ritorna allo **schermo del mirino**.

Se sbagli, il gioco è finito!

Lo svolgimento del gioco è identico a quello della **modalità Adventure**, ma in questo caso hai solo un Mario a disposizione. Se perdi una vita, il gioco finisce. Se ottieni il miglior tempo nel battere il nemico principale, il gioco salverà il tuo punteggio automaticamente e potrai inserire il tuo nome (massimo tre lettere).

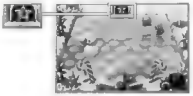
Livelli

Ogni livello è suddiviso in diverse aree. Quelle riportate qui di seguito sono solo alcune delle aree che potrai trovare nel gioco: ce ne sono molte di più!

Passaggi da un'area all'altra

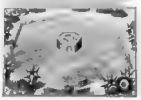
Puoi spostarti da un'area ad un'altra usando le porte o spostando Mario su speciali zone. Il numero di Stelle necessario ad aprire una porta è indicato sulla porta stessa.

In questo caso specifico, se hai una Stella, puoi lanciare Mario contro la porta per aprirla.



Alcune dritte...

Se usi un Minifungo (vedi pag. 121), Mario si rimpicciolisce ed è in grado di entrare nei piccoli buchi presenti in alcune zone del gioco. All'interno di questi buchi troverai qualche difficoltà... Ma sei nai un po' di fortuna, potrà apparire la Torre bonus. Se colpisci la torre con un Uovo di Yoshi (vedi pag. 121), potrai ottenere ancora più punti. Tuttavia, se l'Uovo di Yoshi sparisce dall'area, sparirà anche la torre.



Il Parco dei divertimenti

In questo livello ci sono le montagne russe e una casa degli spiriti. Sembra divertente, ma...

Casa degli spiriti

All'inizio l'entrata è chiusa, ma si aprirà se farai le cose per benino...

Cannone del cielo

Usalo per spostarti in altri livelli.

Misuraforza

Se lo colpisci sufficientemente forte, suonerai il campanello e apparirà un Gettone giallo o un Gettone blu.

Negozio

Compra diversi oggetti

Negozi segreti

Alcuni negozi sono sempre aperti in alcune zone e altri negozi si apriranno soltanto quando lo ricordi a Toad. Colpiscilo con Mario per farti aprire il suo negozio.

Se vuoi fare acquisti nei negozi, ti serviranno Gettoni. Se hai già un oggetto e vuoi comprarne uno nuovo, perderai quello già in tuo possesso. Alcuni oggetti possono portarti in un mini-gioco speciale, dopo averli acquistati.

Gettoni necessari all'acquisto

Livello di ghiaccio

Questo paese delle meraviglie invernale è coperto di ghiaccio e neve.

Mr. Bufera

Ti lancerà contro tante palle di neve. Se lo colpisci con Mario, lo stordirai per un po'.

Blocco "?"

Lancia Mario contro questo blocco e apparirà un oggetto.

Simbolo dell'uovo

Cosa succede se qui usi l'Uovo di Yoshi?

Livello verdeggiante

Questo livello verdeggiante è pieno di vegetazione rigogliosa e di insetti feroci.

Alveare

I Bumbler escono dagli alveari. Usa un Minifungo per entrarci.

Interruttore blu

Se colpisci questi interruttori, le pale del mulino a vento si fermeranno, rendendo più facile a Mario il compito di entrare nella porta del mulino a vento.

Livello delle sabbie mobili

Che mistero nasconde questo deserto arso dal sole?

Cactus

Se colpisci un cactus, ottieni dei punti, ma la palla rimbalza in maniera molto forte.

Sfinge

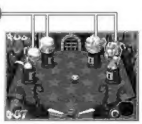
Le sfingi custodiscono un segreto sulle piramidi...

Livello ardente

Questo livello incute un indicibile terrore a chiunque.

Statua del nemico principale

Inserisci la Chiave Stella in queste statue. Per poter aprire il portone del Castello di Bowser avrai bisogno di tutte le Chiavi Stella!



Oggetti e nemici

In questa sezione, verranno illustrati alcuni degli oggetti e dei nemici che si potranno incontrare nel gioco.

★★★★ Come si usano gli oggetti? ★★★★

Alcuni oggetti producono il loro effetto nel momento in cui li ottieni, come il Fungo 1-UP. Altri, invece, possono essere usati in qualsiasi momento premendo il pulsante B.

L'oggetto che possiedi appare sullo schermo in basso a destra. Premi il pulsante B per usarlo.

Premi il pulsante B.

★★★★ Oggetti ★★★★

Più Gettoni raccogli, più punti ottieni. Per ogni nuovo Gettone blu o rosso guadagnato, otterrai anche un Gettone giallo.

Gettone giallo/Gettone blu
Ottieni Gettoni blu sconfiggendo i nemici. Ti serviranno per acquistare oggetti nei negozi.

Gettoni rossi
I Gettoni rossi appaiono quando premi gli Interruttori rossi. Raccoglili tutti per avere una Stella.

Stella
Le Stelle appaiono quando sconfiggi tutti i nemici in un'area. Le Stelle ti servono per aprire le porte.

Chiavi Stella
Ottieni le Chiavi Stella sconfiggendo i nemici principali di un livello. Raccogli tutte le Chiavi Stella per entrare nel Castello di Bowser.

Condotti
Il Condotto blocca per un periodo di tempo limitato il buco tra le due alette del flipper, impedendo a Mario di finirci dentro.

Minifungo
Mario riesce ad entrare in buchi più piccoli a cui normalmente non potrebbe accedere.

Megafungo
Mario diventa più grande per un periodo di tempo limitato così da non cadere nel buco tra le due alette del flipper.

Fungo 1-UP
Questo fungo dà a Mario una vita in più!

Uovo di Yoshi
L'uovo di Yoshi apparirà a sorpresa nell'area di gioco.

Stella di invincibilità
Mario diventa invincibile per un periodo di tempo limitato: invece di rimbalzare contro i nemici, ci passerà attraverso!

Lampo
Questa saetta danneggia tutti i nemici presenti in un'area.

Nemici

Goomba
I Goomba se ne vanno a spasso senza meta. Colpiscili con Mario.

Boo
Colpisci i Boo alle spalle, mentre sono visibili.

Tipo Timido
Questi Tipi Timidi camminano di qua e di là. Devi avere una buona mira per colpirli.

Pinguotto
Appaiono in gruppo e si spostano in cerchio. Fai strike!

Bumbler
Questi nemici escono dall'alveare. Se li colpisci di fronte, ti pungeranno!

Koopa
Colpisci i Koopa una volta per farli rovesciare. Colpiscili una seconda volta per sconfiggerli!

Marghibruco
Ci vorrà un bel po' per eliminare queste creature-cactus.

Klepto
Svolazzano in giro nel cielo e dovrai sfruttare le caratteristiche del terreno per saltare in alto e colpirli.

Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età

NOTA: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto

LINGUAGGIO VOLGARE

DISCRIMINAZIONE

DROGA

PAURA

CONTENUTO SESSUALMENTE ESPLICITO

VIOLENZA

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

http://www.pegi.info

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE